

UNIVERSIDAD MODELO

PROYECTOS 6

(06/06/2024)

PROFESORA:

KENIA NAYRHOVY OSORIO LÓPEZ

ARCHIMIDES

ALUMNOS:

- ADALBERTO AMAYA GARCÍA
- GABRIELA ESTRELO GUADARRAMA
- DIEGO ANGULO MARZUCA
- JOHAN ALEJANDRO MELCHOR ZETINA
- VÍCTOR EDUARDO SARDANETA GARCÍA

PROBLEMA

Necesidad de mejorar la experiencia educativa para estudiantes.

IDEA

Una aplicación educativa de realidad aumentada que utilice modelos 3D.

OBJETIVO

GENERAL

1

GENERAL

Desarrollar una aplicación para uso educativo que utilice tecnología de realidad aumentada para facilitar el aprendizaje a los alumnos de secundaria.



DISEÑO DEL MVP



Figura 1. Vista de inicio de sesión.



Figura 2. Vista de registro de cuenta.



Figura 3. Pantalla de inicio.

DISEÑO DEL MVP



Figura 3. Vista de paquetes de tienda de la app.

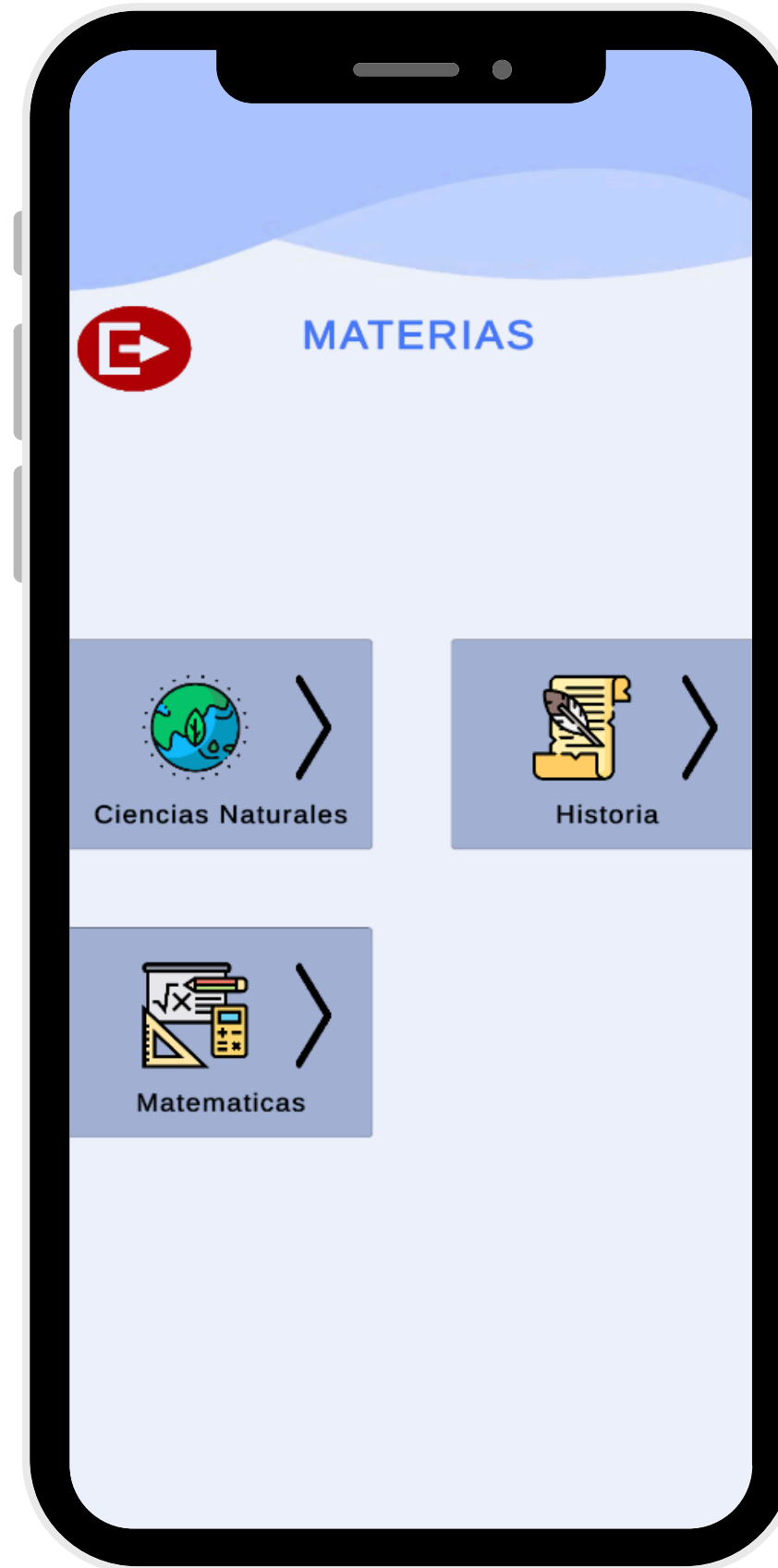


Figura 4. Visualización de clases.

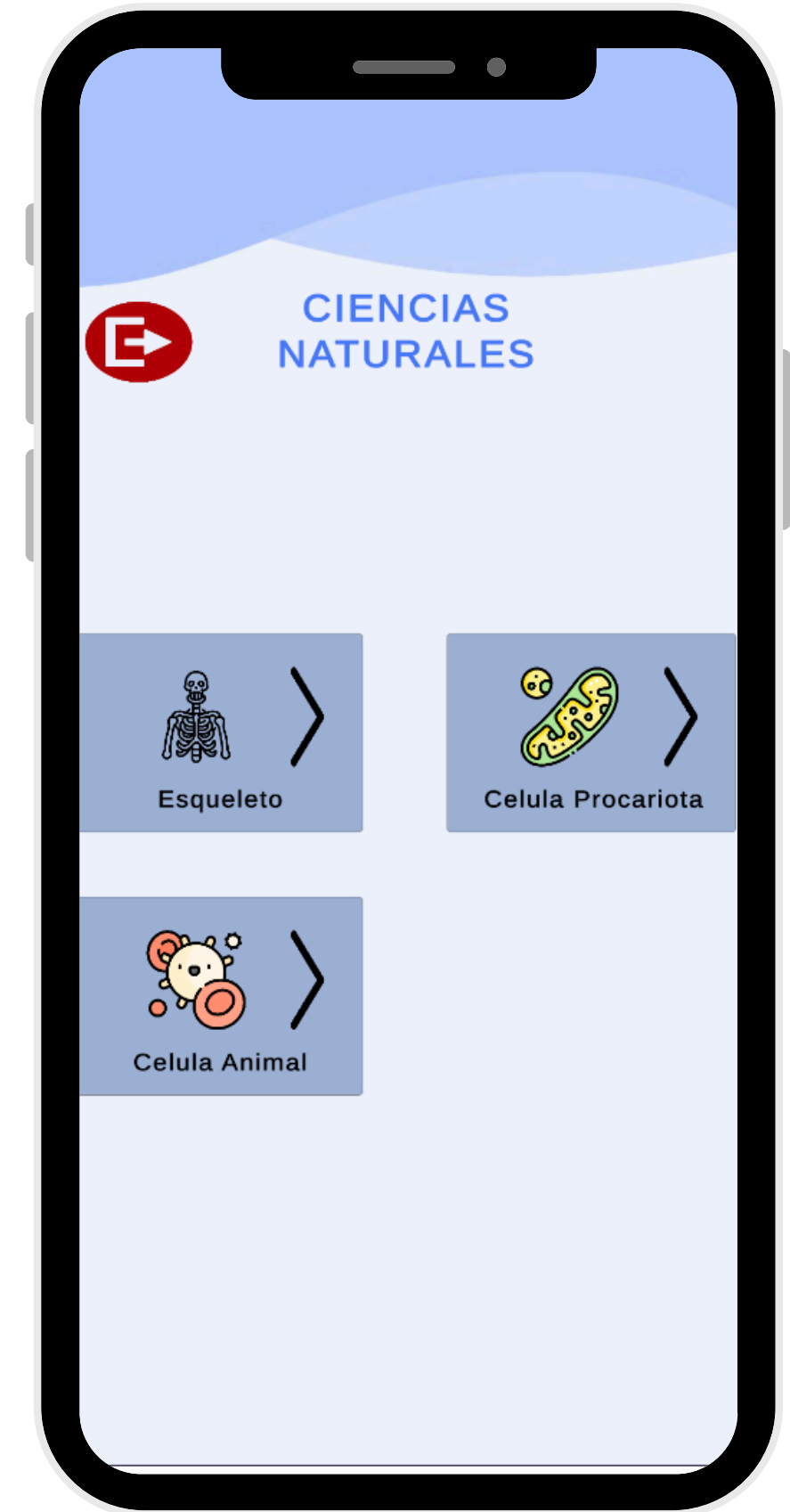


Figura 5. Visualización de una materia.

DISEÑO DEL MVP



Figura 6. Visualización de un modelo.

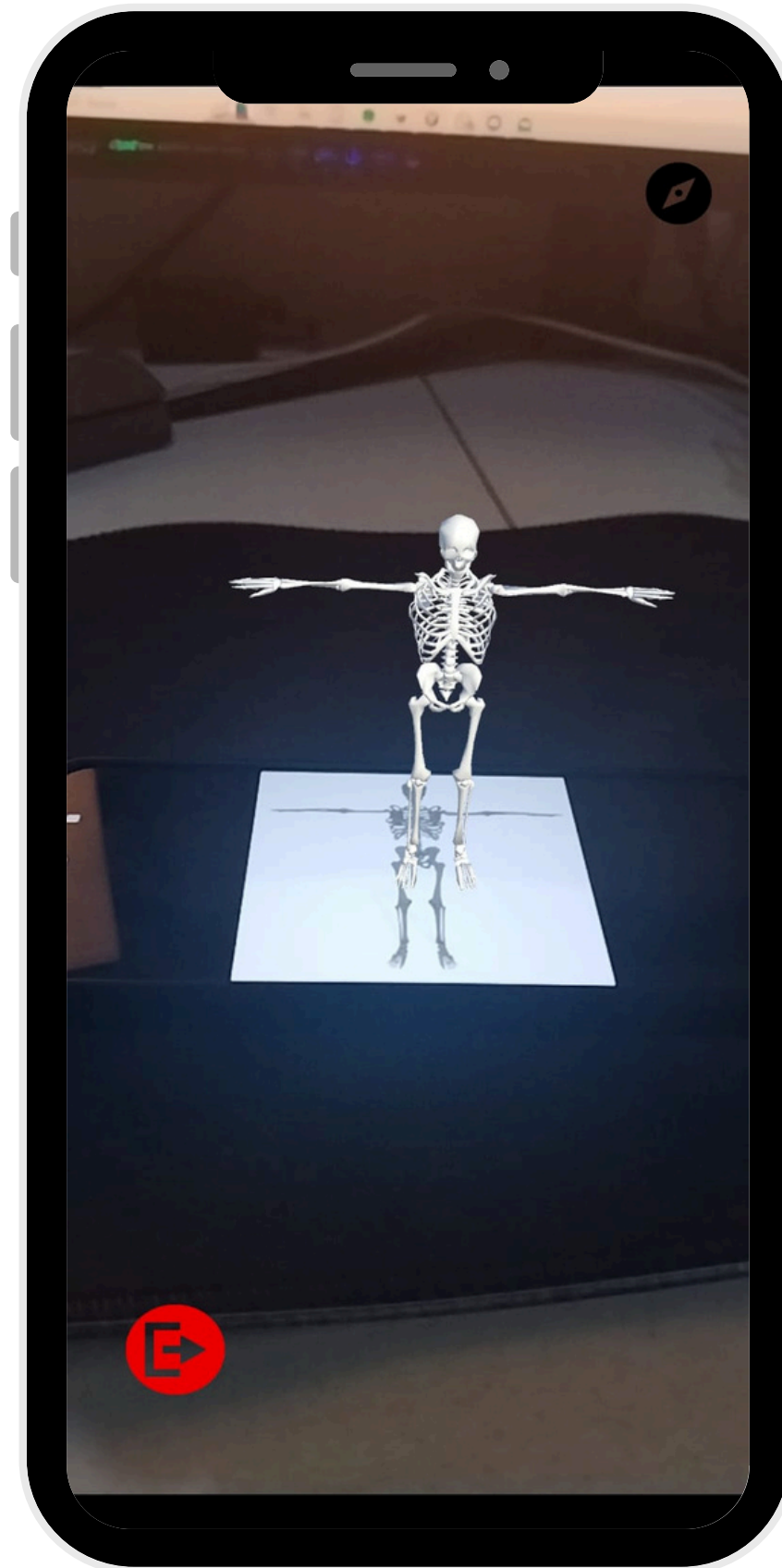


Figura 7. Visualización de un modelo 3D.



Figura 8. Visualización de un modelo 3D.

MODELOS PRELIMINARES

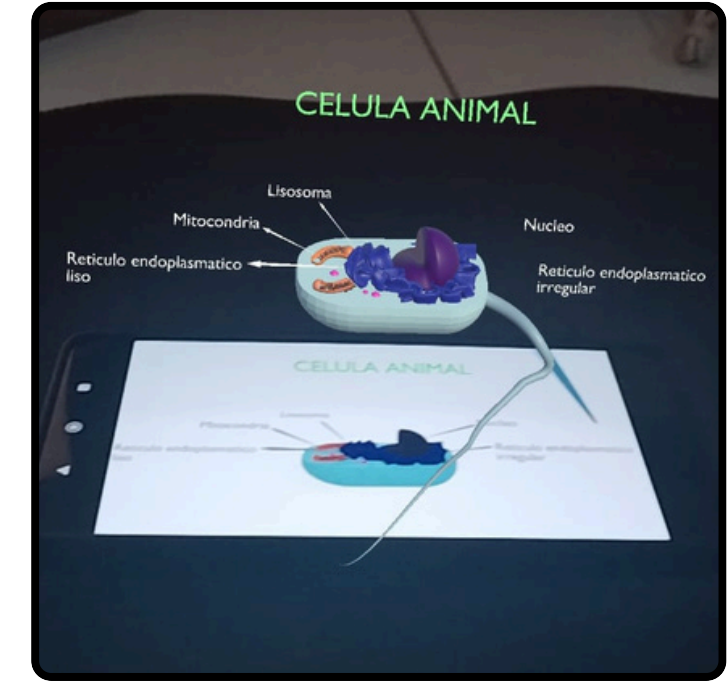
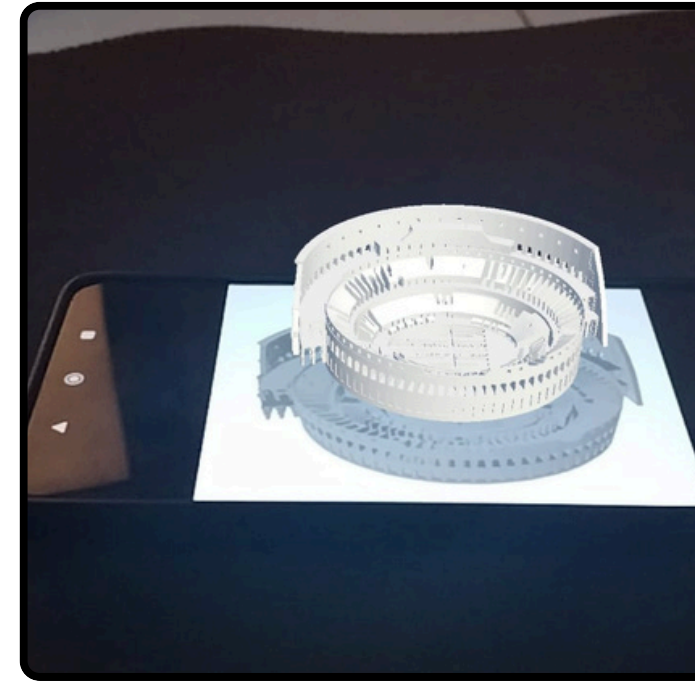


Figura 9. Modelo de esqueleto. Figura 10. Modelo de Dodo. Figura 11. Modelo de coliseo. Figura 11. Modelo de célula animal.

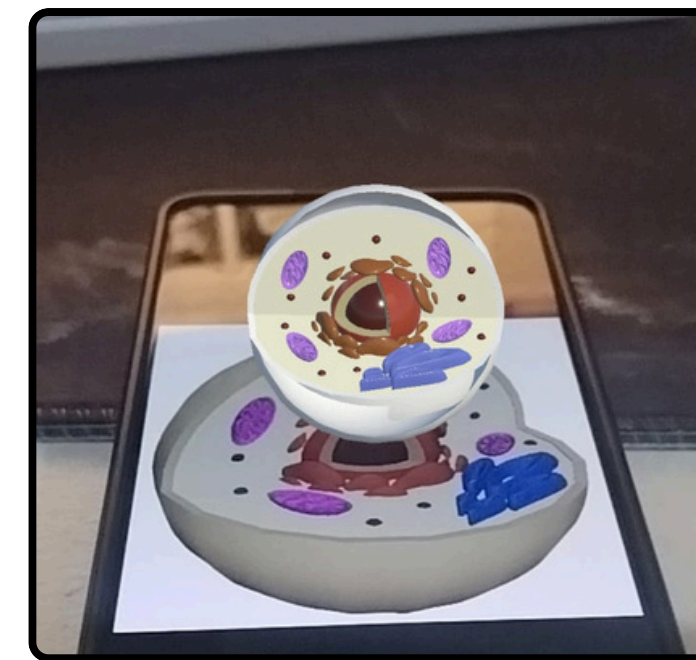
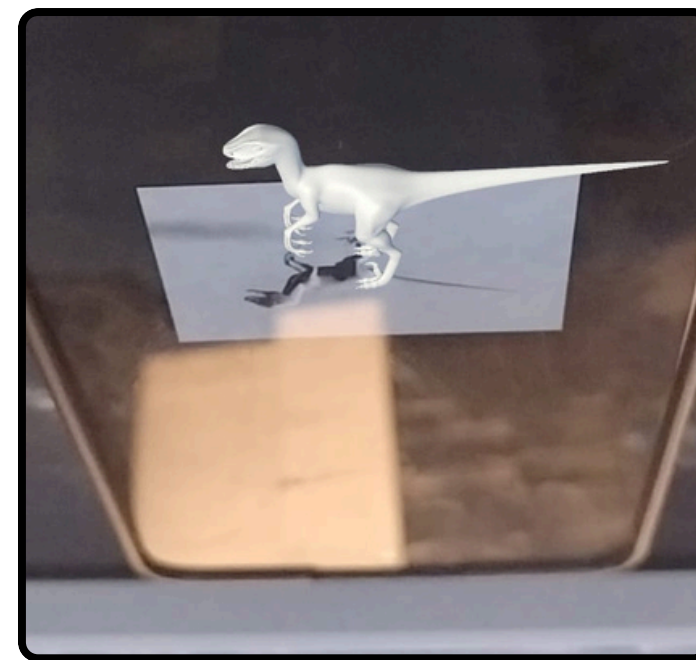
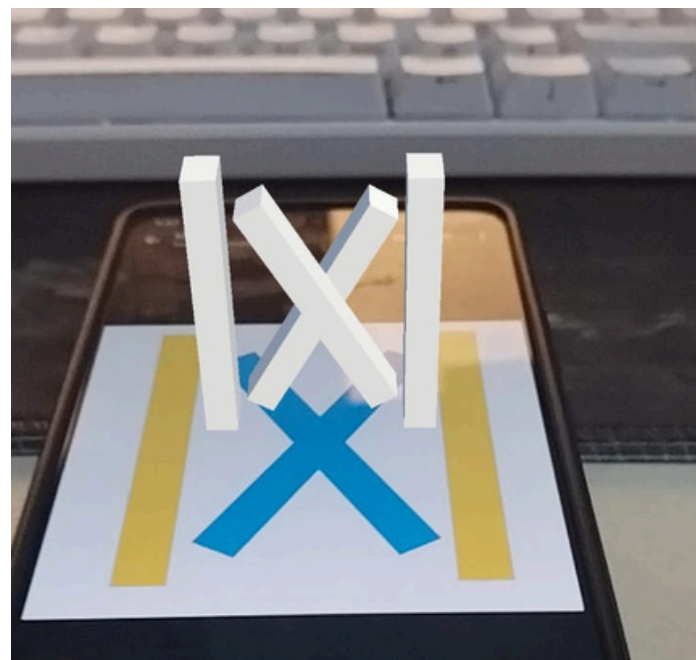


Figura 11. Modelo de matemáticas. Figura 11. Modelo de dinosaurio. Figura 11. Modelo de célula vegetal.

COSTOS Y MODELO DE NEGOCIO

COSTO FINAL \$ **365,985.59** ANUAL

RETORNO DE INVERSIÓN **2 AÑOS**

UN CASO DE **1000** USUARIOS ACTIVOS.

- 40% PAQ. CLASE: \$144.000
- 20% PAQ. COMPLETO: \$288.000
- EL RESTO CON CONTENIDO GRATUITO

1 PAQUETE CLASE \$ 30 MENSUALES

2 PAQUETE COMPLETO \$ 120 MENSUALES

3 PAQUETE ESCUELA POR DEFINIR

TIEMPO DE DESPLIEGUE

6 MESES

VENTAJAS COMPETITIVAS

1

ENFOQUE EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

2

CONTENIDO DE PAGO ACCESIBLE

3

HERRAMIENTA FÁCIL DE USAR

4

EXPERIENCIAS INTERACTIVAS

5

MODELOS DISTINTIVOS DE OTRAS
APLICACIONES SIMILARES

¡MUCHAS GRACIAS!